

Zmierzch Ery Smoków

Bestiariusz



1. Ghul Cmentarny

Opis: Humanoidalna kreatura o szarej skórze, żywiąca się padliną. Porusza się niezdarne, ale jego dotyk przenosi choroby.

Statystyki: Ruch 1, Atak 4, HP 20, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Udany atak nakłada Głęboką Ranę na 2 tury.

2 Graczy: Ghul zyskuje +2 do ataku za każdego innego Ghula w zasięgu 3 pól.

3 Graczy: Atak ma 50% szansy na Unieruchomienie celu na 1 turę.

4 Graczy: Raz na walkę może pożreć zwłoki, by odzyskać 25% maksymalnego zdrowia.

2. Plugastwo z Bagien

Opis: Kupa gnijącej materii organicznej, pełzająca powoli i zostawiająca za sobą śluz.

Statystyki: Ruch 1, Atak 3, HP 30, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Zostawia kałużę śluzu. Wejście na nią nakłada Spowolnienie na 1 turę. (2 pola wokół siebie)

2 Graczy: Gracze kończący turę w zasięgu 1 pola otrzymują status Mokry

3 Graczy: Atak jest obszarowy i rani wszystkich graczy w zasięgu 1 pola.

4 Graczy: Raz na walkę może przyciągnąć do siebie gracza z odległości 3 pól.

3. Harpia Górskich Szczytów

Opis: Skrzydlata hybryda kobiety i sępa.

Statystyki: Ruch 2 (latający), Atak 3, HP 12, Zasięg 2

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Brak umiejętności

2 Graczy: Atak powoduje Krwawienie (3 obrażenia przez 2 tury).

3 Graczy: Ogłuszający pisk (test siły lub Ogłuszenie na 1 turę dla wszystkich graczy).

4 Graczy: Może porwać gracza i upuścić go z wysokości w następnej turze. (6 obrażeń)

4. Szkielet

Opis: Kości poległego wojownika, animowane przez mroczną magię.

Statystyki: Ruch 1, Atak 4, HP 15, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Brak umiejętności

2 Graczy: Po „śmierci” ma 33% szans (wynik 5-6 na k6) na powstanie z 50% HP.

3 Graczy: Zardzewiała broń – udany atak nakłada Głęboką Ranę na 2 tury.

4 Graczy: Może rzucić ręką, by Unieruchomić cel na 1 turę. (do 5 pól)

5. Leśny Duszek

Opis: Mała, zwodnicza istota, która uwielbia wprowadzać zamęt.

Statystyki: Ruch 3, Atak 3, HP 18, Zasięg 2

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: Może zamienić się miejscami z dowolnym graczem w zasięgu 4 pól.
- 2 Graczy: Atak nie zadaje obrażeń, ale nakłada losowy status - rzut k6 (Spowolnienie - 1-2, Mokry - 3-4, Głęboka Rana - 5-6).
- 3 Graczy: Staje się niewrażliwy na obrażenia na koniec swojej tury, jeśli nie zaatakował.
- 4 Graczy: Gracze mają 50% szans na chybienie celu.

6. Olbrzymi Pająk Jaskiniowy

Opis: Ośmiooki drapieżnik czekający w swojej sieci.

Statystyki: Ruch 2, Atak 5, HP 22, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: Może strzelić siecią w najbliższego gracza, nakładając Unieruchomienie na 2 tury. (zasięg nieograniczony)
- 2 Graczy: Jadowite ugryzienie (+2 obrażenia przez 2 tury).
- 3 Graczy: Pole bitwy pokryte siecią – ruch kosztuje podwójną liczbę punktów.
- 4 Graczy: Może przyciągnąć unieruchomionego gracza do siebie. (zasięg nieograniczony)

7. Opętany Kruk

Opis: Ptak o oczach płonących nienaturalnym światłem. Atakuje w stadach.

Statystyki: Ruch 3 (latający), Atak 2, HP 8, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: +1 do ataku za każdego innego Kruka atakującego ten sam cel.
- 2 Graczy: Oślepia cel (następny atak gracza ma 50% szans na chybienie).
- 3 Graczy: Tworzą „chmarę kruków” – jeden byt z sumą HP. (Atak 4, HP 16)
- 4 Graczy: Kradzież hełmu do końca walki. (aby uniknąć wykonaj test atrybutu).

8. Goblin Skryba

Opis: Tchórzliwa istota rzucająca klątwy ze zwojów z ludzkiej skóry.

Statystyki: Ruch 2, Atak 3, HP 12, Zasięg 3

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: Atak to klątwa obniżająca atak celu o 50% na 2 tury (bez obrażeń).
- 2 Graczy: Darmowy ruch o 1 pole po rzuceniu klątwy.
- 3 Graczy: Klątwa Kruczości (cel otrzymuje +2 obrażenia z każdego źródła).
- 4 Graczy: Masowa klątwa – wszyscy gracze w promieniu 3 pól otrzymują Spowolnienie.

9. Bagienny Topielec

Opis: Spuchnięte ciało nieszczęśnika, który utonął w bagnie.

Statystyki: Ruch 1, Atak 3, HP 25, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: Atak nakłada Unieruchomienie.
- 2 Graczy: Wciąga unieruchomiony cel pod wodę (obrażenia + status Mokry).
- 3 Graczy: Tworzy kałużę błota (trudny teren) wokół siebie. (3 pola)
- 4 Graczy: Próba utopienia – gracz musi zdać test siły lub zostanie Ogłuszony.

10. Żelazny Golem Strażniczy

Opis: Wytrzymała konstrukcja stworzona do ochrony.

Statystyki: Ruch 1, Atak 5, HP 35, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: Pancerz redukuje wszystkie obrażenia o 25%.
- 2 Graczy: Tryb strażnika – kontratakuje, jeśli sojusznik zostanie zaatakowany.
- 3 Graczy: Uderzenie tarczą – odpycha cel o 2 pola.
- 4 Graczy: Protokół defensywny – niewrażliwość na obrażenia na 1 turę (brak ruchu w tej turze).

11. Cienisty Pełzacz

Opis: Istota utkana z cienia, polująca w mroku.

Statystyki: Ruch 3, Atak 3, HP 15, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: Niewrażliwy na obrażenia dla graczy oddalonych o więcej niż 2 pola, gdy stoi w cieniu.
- 2 Graczy: Jego atak może trafić krytycznie z szansą 50%
- 3 Graczy: Teleportacja (zasięg 4 pola).
- 4 Graczy: Macki cienia – Unieruchamia wszystkich graczy w promieniu 2 pól.

12. Zarażony Szczur

Opis: Nienaturalnie agresywny gryzoń, nosiciel chorób.

Statystyki: Ruch 3, Atak 2, HP 8, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: 50% szans na nałożenie Głębokiej Rany.
- 2 Graczy: +1 do ataku za każdego sąsiadującego Szczura.
- 3 Graczy: Odskok o 1 pole po otrzymaniu obrażeń.
- 4 Graczy: Wybuch zarazy przy śmierci – sąsiedzi w obrębie 2 pól wykonują test zręczności lub otrzymują krwawienie (2 obrażenia na 1 turę).

13. Golem z Kości

Opis: Ogromna konstrukcja z setek kości.

Statystyki: Ruch 1, Atak 10, HP 60, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Brak Umiejętności

2 Graczy: Poniżej 50% HP odrywa ramię, tworząc Szkieleta. (Szkielet umiera wraz z Golem)

3 Graczy: Uderzenie w ziemię – kościane kolce ranią i nakładają Unieruchomienie (obszar 2 pola).

4 Graczy: Otwiera klatkę piersiową, więżąc najbliższego gracza w środku (4 obrażenia na turę). Gracz jest uwięziony dopóki nie przejdzie testu siły (nieograniczony zasięg)

14. Widmo

Opis: Niematerialny duch wysysający siły witalne.

Statystyki: Ruch 2 (latający, przenika przez graczy), Atak 6, HP 40, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Otrzymuje tylko 50% obrażeń z niemagicznych źródeł.

2 Graczy: Atak leczy Widmo o 50% zadanych obrażeń.

3 Graczy: Opętanie gracza (kontrola przez Mistrza Gry przez 1 turę).

4 Graczy: Strefa ciszy (promień 3 pola) – blokuje używanie magii.

15. Wodny Żywiolak

Opis: Istota stworzona z wirującej wody.

Statystyki: Ruch 2, Atak 5, HP 45, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Każdy atak nakłada status Mokry. Jeśli cel już jest Mokry, odpycha go o 1 pole.

2 Graczy: Gdy atakuje „Mokrego” gracza regeneruje 5 HP,

3 Graczy: Fala Uderzeniowa – wszyscy gracze w linii prostej (3 pola) otrzymują obrażenia i są odepchnięci.

4 Graczy: Wodne Więzienie – zamyka gracza w bąblu wody (Unieruchomienie + topi go, zadając 3 obrażenia co turę) dopóki gracz nie przejdzie testu inteligencji.

16. Ognisty Żywiolak

Opis: Płonąca sylwetka, której obecność parzy skórę.

Statystyki: Ruch 2, Atak 7, HP 40, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Atak nakłada Podpalenie.

2 Graczy: Aura Żaru – każdy, kto zaatakuje Żywiolaka wręcz, otrzymuje 2 obrażenia.

3 Graczy: Brak Umiejętności.

4 Graczy: Supernowa – przy śmierci wybucha, zadając potężne obrażenia (20 punktów zdrowia) wszystkim w zasięgu 2 pól.

17. Elektryczny Żywiolak

Opis: Skrząca się energia w humanoidalnym kształcie.

Statystyki: Ruch 3, Atak 6, HP 35, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Atak nakłada Naelektryzowanie.

2 Graczy: Zadaje +50% obrażeń celom posiadającym status Mokry.

3 Graczy: Łańcuch Piorunów – atak przeskakuje na innego gracza w zasięgu 2 pól.

4 Graczy: Błyskawiczna teleportacja – może wykonać ruch natychmiast po otrzymaniu obrażeń.

18. Wietrzny Żywiolak

Opis: Wir powietrza, ledwo widoczny dla oka.

Statystyki: Ruch 4 (latający), Atak 4, HP 30, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Brak Umiejętności.

2 Graczy: Ataki odpychają cel o 2 pola.

3 Graczy: Tornado – może zamienić miejscami wszystkich graczy i potwory w promieniu 2 pól od siebie.

4 Graczy: Duszenie – odbiera graczom 1 punkt Energii przy udanym ataku.

19. Mantikora

Opis: Potwór z ciałem lwa, skrzydłami nietoperza i ogonem skorpiona.

Statystyki: Ruch 2 (latający), Atak 10, HP 65, Zasięg 1/2

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Atak wręcz (zasięg 1, 10 punktów zdrowia) lub dystansowy (zasięg 2, 5 punktów zdrowia).

2 Graczy: Atak dystansowy - Kolce z ogona nakładają silne krwawienie (4 obrażenia przez 2 tury).

3 Graczy: Szał po otrzymaniu obrażeń (+4 do ataku w następnej turze).

4 Graczy: Salwa kółców – atakuje wszystkich w linii prostej przed sobą. (nieograniczony zasięg)

20. Kultysta Krwawej Magii

Opis: Fanatyk czerpiący moc z samookaleczenia.

Statystyki: Ruch 2, Atak 10, HP 50, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Poświęca 5 punktów zdrowia, by zadać podwójne obrażenia.

2 Graczy: Przy ataku nakłada Krwawienie. (3 obrażenia na 2 tury)

3 Graczy: Leczy się o 4 punkty zdrowia za każdego gracza z efektem Krwawienia na plan-szy.

4 Graczy: Wyssanie krwi – zadaje obrażenia wszystkim krwawiącemu celom i leczy się o sumę obrażeń.

21. Ogr Mag

Opis: Brutalny ogr władający prymitywną magią ognia.

Statystyki: Ruch 1, Atak 11, HP 85, Zasięg 3

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: Brak umiejętności.
- 2 Graczy: Kula ognia (obszarowa 3x3, nakłada Podpalenie na 1 turę).
- 3 Graczy: Twardniejąca skóra poniżej 50% HP - ataki zadają 5 obrażeń mniej.
- 4 Graczy: Ognista bariera – rani każdego atakującego wręcz. (5 obrażeń)

22. Duch Lasu

Opis: Pradawny obrońca puszczy, pół-drzewo.

Statystyki: Ruch 2, Atak 7, HP 50, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: Korzenie wyrastające z ziemi nakładają Unieruchomienie. (atak w linii prostej, zasięg 5)
- 2 Graczy: Aura regeneracji (leczy sojuszników (5 punktów zdrowia) w promieniu 2 pól).
- 3 Graczy: Kolce z ziemi (obszar 3x3) zadają obrażenia i Krwawienie (2 obrażenia na 2 tury).
- 4 Graczy: Gniew lasu – wszyscy gracze zostają opleceni (Unieruchomienie + 3 obrażenia, aby zakończyć efekt trzeba przejść test zręczności.

23. Banshee

Opis: Duch płaczki, której lament zwiastuje śmierć.

Statystyki: Ruch 2 (latający, przenika przez graczy), Atak 7, HP 50, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: Brak umiejętności
- 2 Graczy: 50% redukcji obrażeń fizycznych.
- 3 Graczy: Lament – wszyscy w zasięgu (3x3) wykonują test siły lub otrzymują Ogłuszenie.
- 4 Graczy: Oznaczenie celu – wybrany gracz otrzymuje potężne obrażenia (14 punktów zdrowia) i status Oznaczony do końca walki.

24. Minotaur

Opis: Ogromna bestia z głową byka.

Statystyki: Ruch 2, Atak 15, HP 90, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: Szarża (Zadaje obrażenia gdy „przejdzie” przez gracza.)
- 2 Graczy: Szał poniżej 50% HP (+4 Atak)
- 3 Graczy: Pęknięcie ziemi (atak w linii prostej toporem + Ogłuszenie). (zasięg 2)
- 4 Graczy: Instynkt łowcy – wybiera jednego gracza jako „ofiara” (+3 Atak)

25. Władca Marionetek

Opis: Postać w masce, pociągająca za sznurki.

Statystyki: Ruch 2, Atak 6, HP 60, Zasięg 3

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Przyzywa jednego szkieleta.

2 Graczy: Przyzywa dwa szkielety.

3 Graczy: Niszczy szkielety, by rzucić potężną klątwę (Głęboka Rana, Spowolnienie na 3 tury).

4 Graczy: Przejmuje pełną kontrolę nad graczem na 1 turę (sterowany przez MG).

26. Gargulec

Opis: Kamienny posąg ożywiony magią.

Statystyki: Ruch 2 (latający), Atak 10, HP 65, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Naturalna redukcja obrażeń (-5 punkty obrażeń).

2 Graczy: Forma posągu – jest niewrażliwy, ale nie może wykonywać żadnych akcji.

3 Graczy: Atak z powietrza - ogłusza (na 1 turę) wybranego gracza.

4 Graczy: Eksplozja przy śmierci – rani i nakłada Krwawienie (3 obrażenia na 2 tury) w promieniu 2 pól.

27. Doppelgänger

Opis: Zmiennokształtny potwór kopiujący wygląd ofiary.

Statystyki: Ruch 2, Atak 12, HP 60, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Zamiana miejscami z wybranym graczem.

2 Graczy: Brak umiejętności

3 Graczy: Przeróżające oblicze po otrzymaniu obrażeń (test wybranego atrybutu lub -2 do ataku dla graczy).

4 Graczy: Przybiera postać wybranego gracza. Zadaje 50% otrzymanych obrażeń.

28. Piekielny Ogar

Opis: Ognista bestia tropiąca dusze.

Statystyki: Ruch 3, Atak 11, HP 55, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Ugryzienie nakłada Podpalenie. (3 obrażenia na 2 tury)

2 Graczy: W promieniu 2x2 zadaje wszystkim graczom 4 obrażenia.

3 Graczy: Brak umiejętności.

4 Graczy: Zionięcie ogniem (atak w linii prostej + Podpalenie). (zasięg 3)

29. Wędrowiec Pustki

Opis: Istota z przestrzeni między światami.

Statystyki: Ruch 2, Atak 12, HP 80, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: Losowa teleportacja na koniec tury.
- 2 Graczy: Ataki ignorują Bariere.
- 3 Graczy: Strefa Pustki (blokuje magię w promieniu 2 pól).
- 4 Graczy: Wepchnięcie w pustkę – gracz znika z planszy na jedną turę.

30. Arcy-Lisz

Opis: Potężny nekromanta, który oszukał śmierć.

Statystyki: Ruch 2, Atak 14 (magiczny), HP 90, Zasięg 2

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: Dotyk Paraliżu (Ogłuszenie na 1 turę).
- 2 Graczy: Przyzywa Szkieleta na koniec tury.
- 3 Graczy: Wyssanie życia (leczy się o zadane obrażenia).
- 4 Graczy: Filakterium (90 HP) – dopóki nie zostanie zniszczone (obiekt na planszy w miejscu śmierci Lisza), Lisz odradza się po 2 turach ze zdrowiem odpowiadającym Filakterium.

31. Kolos z Obsydianu

Opis: Gigantyczny golem z wulkanicznego szkła.

Statystyki: Ruch 1, Atak 15, HP 80, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: Obszarowe tupnięcie (1x1 wokół Kolosa).
- 2 Graczy: Ostry pancerz – atakujący wręcz otrzymują obrażenia zwrotne (5 punktów zdrowia)
- 3 Graczy: Deszcz odłamków (atak na całą planszę (10 punkty zdrowia)).
- 4 Graczy: Brak umiejętności.

32. Królowa Roju

Opis: Ogromna owadzia istota kontrolująca mniejsze bestie.

Statystyki: Ruch 0 (stacjonarna), Atak 12, HP 100, Zasięg 3

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: Co turę składa jajo (wykluwa się Olbrzymi Pająk Jaskiniowy).
- 2 Graczy: Feromony – daje dodatkowy ruch sojusznicznym potworom.
- 3 Graczy: Kwasowe oplucie (niszczy barierę.) (zasięg 3)
- 4 Graczy: Brak umiejętności

33. Behemot

Opis: Legendarna bestia o rozmiarach wzgórza.

Statystyki: Ruch 1, Atak 12, HP 150, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: Nieprzesuwalny. Ataki ranią wszystkich w promieniu 2 pól.
- 2 Graczy: Gruba skóra (-25% otrzymywanych obrażeń).
- 3 Graczy: Ryk (trzęsienie ziemi) – test siły lub Ogłuszenie. (nieograniczony zasięg)
- 4 Graczy: Brak Umiejętności.

34. Lord Wampirów

Opis: Starożytny arystokrata nocy.

Statystyki: Ruch 3, Atak 17, HP 110, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: Leczy się o połowę zadanych obrażeń.
- 2 Graczy: Forma nietoperzy (teleportacja + niewrażliwość raz na 3 tury).
- 3 Graczy: Mgła po śmierci – gracze mają 3 tury na zniszczenie trumny (120HP), inaczej odradza się z połową zdrowia.
- 4 Graczy: Brak umiejętności.

35. Anioł Cierpienia

Opis: Upadła istota niebiańska, znajdująca rozkosz w bólu.

Statystyki: Ruch 3 (latający), Atak 18, HP 120, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: Aura Bólu (7 obrażeń dla graczy w promieniu 3 pól na start tury).
- 2 Graczy: Ataki nakładają Krwawienie i Głęboką Ranę jednocześnie.
- 3 Graczy: Stygmat – obrażenia otrzymywane przez jednego z graczy leczą Anioła.
- 4 Graczy: Boskie potępienie – leczenie graczy jest o 75% mniej skuteczne.

36. Pożeracz Magii

Opis: Błada istota żywiąca się maną. Koszmar czarodziejów.

Statystyki: Ruch 2, Atak 15, HP 120, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: Brak umiejętności.
- 2 Graczy: Leczy się, gdy ktoś rzuci czar w pobliżu. (10 punktów zdrowia)
- 3 Graczy: Wyssanie Energii – zeruje Energię gracza i zadaje obrażenia.
- 4 Graczy: 50% mniej obrażeń od ataków magicznych.

37. Najemnik J' Zharów

Opis: Pustynny zabójca, który sprzedaje swoje umiejętności temu, kto zapłaci najwięcej.

Jego twarz skrywa chusta, a w dłoniach błyszczą dwa zakrzywione sztylety, często pokryte egzotyczną trucizną. Porusza się bezszelestnie i uderza z zabójczą precyzją.

Statystyki: Ruch 3, Atak 7, HP 35, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Zatrute Ostrza: Walczy dwoma broniąmi jednocześnie. Jeśli jego atak zadaje obrażenia, nakłada na cel Krwawienie. Jeśli cel już krwawi, atak zadaje dodatkowe 3 obrażenia natychmiastowe.

2 Graczy: Pustynny Refleks Dzięki rasowej regeneracji energii, Najemnik może wykonać darmowy ruch o 2 pola po wykonaniu ataku, uciekając z zasięgu broni białej gracza.

3 Graczy: Kamuflaż w Cieniu: Jest trudny do trafienia. Posiada stałą, 50% szansę na Unik (rzut 4-6 na k6) przeciwko wszystkim atakom dystansowym i magicznym.

4 Graczy: Brak umiejętności.

38. Inkwizytor

Opis: Fanatyczny łowca heretyków, odziany w stal i purpurę. Jego zadaniem jest tropienie i karanie tych, którzy ośmielają się używać zakazanych sztuk. W walce posługuje się kolczastym biczem oraz kajdanami, którymi krępuje ruchy swoich ofiar.

Statystyki: Ruch 2, Atak 6, HP 40, Zasięg 2

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Jeśli gracz zaatakuje Inkwizytora używając Karty Akcji, natychmiast otrzymuje 2 obrażenia zwrotne (zanim rozpatrzy efekt karty).

2 Graczy: Udany atak Inkwizytora nakłada na cel status Spowolnienie na 1 turę.

3 Graczy: Na początku tury Inkwizytora, wszyscy gracze znajdujący się w zasięgu 2 pól od niego muszą odrzucić 1 losową kartę z ręki na Stos Kart Odrzuconych.

4 Graczy: Inkwizytor zyskuje +4 do ataku przeciwko graczom, którzy mają na sobie statusy lub mają najwyższy poziom Inteligencji w drużynie.

39. Przeciwnik Specjalny IV

Opis: Fanatyczny przywódca zakazanego kultu, odziany w szaty tkane z cieni. W jednej ręce dzierży kostur zwieńczony czaszką, w drugiej rytualny sztylet. Nie walczy siłą mięśni, lecz mroczną wolą swoich bogów.

Statystyki: Ruch 2, Atak 13, HP 120, Zasięg 3

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Wyssanie Duszy: Jego ataki zadają podwójne obrażenia w barierę i leczą go o 50% zadanych obrażeń.

2 Graczy: Lura Profanacji: W promieniu 2 pól od Arcykapłana wszelkie leczenie zamienia się w obrażenia o tej samej wartości.

3 Graczy: Mroczne Błogosławieństwo: Na początku swojej tury wybiera jednego sojuszniczego potwora. Potwór ten ginie, ale Arcykapłan w pełni leczy swoje HP.

4 Graczy: Więzi Cierpienia: Raz na walkę łączy się mroczną więzią ze wszystkimi graczami. Dopóki więź trwa (Arcykapłan musi otrzymać 40 obrażeń w jednej turze, by ją zerwać), każde obrażenie zadane Arcykapłan jest zadawane również wszystkim graczom.

40. Nadzorca Niewolników

Opis: Strażnik w lekkich szatach.

Statystyki: Ruch 1, Atak 4, HP 20, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: Brak umiejętności.
- 2 Graczy: Brak umiejętności.
- 3 Graczy: Brak umiejętności.
- 4 Graczy: Brak umiejętności.

41. Przeciwnik Specjalny III

Opis: Prawdziwy gigant wśród Smokoludzi. Jego ciało niemal w całości pokrywa pancerz z czarnych, połyskujących łusek, a z jego skroni wyrastają cztery rogi spowite błękitnym ogniem. Włada Zgubą Gwiazd – dwuręcznym mieczem, który przy każdym wymachu rozdziera tkankę rzeczywistości.

Statystyki: Ruch 3, Atak 20, HP 150, Zasięg 2

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Smocze Wyniesienie – Dar'o'dim ignoruje kary do ruchu i może przeskakiwać nad graczami. Jego ataki nakładają Podpalenie i Naelektryzowanie jednocześnie.

2 Graczy: Rozprucie Przestrzeni – Raz na turę może przyciągnąć gracza z dowolnego miejsca na planszy pod swoje ostrze. Cel musi zdać test atrybutu lub otrzymać Ogłuszenie

3 Graczy: Gdy HP spadnie poniżej 50%, Dar'o'dim zaczyna emanować aurą Magii Chaosu. Każdy gracz kończący turę w zasięgu 3 pól od niego otrzymuje spowolnienie, głęboką ranę, oraz podpalenie (5 obrażeń na turę) na jedną turę.

4 Graczy: Wybuch Przymierza Chaosu – Dar'o'dim naznacza wszystkich graczy klątwą łączącą ich dusze. Przez następne 2 tury, każde obrażenie zadane Dar'o'dimowi przez jednego gracza jest w 25% kopiowane i zadawane pozostałym członkom drużyny jako obrażenia magii chaosu.

42. Przeciwnik specjalny V

Opis: Postura zakuta w ciężką, zdobioną złotem zbroję płytową, dzierżąca dwuręczny młot sądowy. Jego twarz jest niewzruszona, a głos brzmi jak wyrok. Dedykował życie wyplenianiu magii, którą uważa za skazę na rzeczywistości.

Statystyki: Ruch 1, Atak 14, HP 40, Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Młot na Czarownice: Jego ataki całkowicie ignorują Barierę celu. Dodatkowo, jeśli cel posiada więcej niż 5 punktów Inteligencji, otrzymuje +4 dodatkowe obrażenia.

2 Graczy: Oczyszczenie: Inkwizytor jest niewrażliwy na statusy kontroli tłumu (Ogłuszenie, Unieruchomienie, Spowolnienie).

3 Graczy: Edykt Milczenia: Inkwizytor roztacza aurę w promieniu 3 pól. W tej strefie koszt zagrania każdej Karty Akcji jest zwiększony o 1 Energię.

4 Graczy: Brak Umiejętności

43. Przeciwnik specjalny II

Opis: Wysoki czarodziej z rodu Arkantan. Z jego palców wiecznie sypią się iskry, a oddech pachnie siarką.

Statystyki: Ruch 2, Atak 9, HP 100, Zasięg 3

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Płonący Dotyk – każdy udany atak nakłada Podpalenie (5 obrażenia przez 2 tury).

2 Graczy: Oddech Smoka – atak stożkowy (3 pola przed magiem), zadaje obrażenia i nakłada Podpalenie.

3 Graczy: Szalony Żar – jeśli na planszy jest co najmniej dwóch Podpalonych graczy, Arkantan zyskuje +3 do Ruchu.

4 Graczy: Brak Umiejętności.

44. Przeciwnik specjalny I

Opis: Asceta w ciężkich, piaszczystych szatach. Włada kosturem z czarnego dębu, a każdy jego krok sprawia, że ziemia drży w rytm modlitwy.

Statystyki: Ruch 2, Atak 7, HP 120, Zasięg 2

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Uderzenie Kosturem – ma 33% szansy na odepchnięcie celu o 1 pole.

2 Graczy: Tarcza Pyłu – pasywna redukcja obrażeń dystansowych o 50%.

3 Graczy: Kamienny Uścisk – uderza kosturem w ziemię, nakładając Unieruchomienie na wszystkich graczy w promieniu 2 pól.

4 Graczy: Golemi Strażnik – zamienia się w posąg poniżej 25% życia, staje się niewrażliwy, regeneruje się do 50% zdrowia. (jednorazowe użycie)